

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang Masalah	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Maksud dan Tujuan.....	5
1.3.1 Maksud.....	5
1.3.2 Tujuan	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.5.1 Studi Kasus.....	5
1.5.2 Sistem.....	5
1.5.3 Tools	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6.3 Metode Pengujian Perangkat Lunak.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 RUANG LINGKUP PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Kedai Kopi Coger.....	5
2.1.1 Sejarah Kedai Kopi Coger	5
2.1.2 Tempat dan Kedudukan Perusahaan.....	5
2.1.3 Cabang Kedai Kopi Coger	5
2.1.4 Logo Perusahaan	5
2.1.5 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.1.6 Struktur Organisasi Cabang	5

2.2	Tinjauan Pustaka	5
2.2.1	Teknologi Informasi	5
2.2.2	Android	5
2.2.3	Point Of Sale	5
2.2.4	Java	5
2.2.5	<i>Firestore</i>	5
2.2.6	<i>JavaScript Object Notation (JSON)</i>	5
2.2.7	<i>Extensible Markup Language (XML)</i>	5
2.2.8	Internet	5
2.2.9	UML.....	5
2.2.10	Usecase	5
2.2.11	<i>Usecase Scenario</i>	5
2.2.12	<i>Activity Diagram</i>	5
2.2.13	<i>Class Diagram</i>	5
2.2.14	<i>Sequence Diagram</i>	5
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	5
3.1	Analisis Sistem.....	5
3.1.1	Analisis Masalah	5
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	5
3.1.3	Analisis Sistem Berjalan	5
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem	5
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	5
3.1.6	Analisi Kebutuhan Fungsional	5
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5
4.1	Implementasi Sistem	5
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	5
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	5
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	5
4.1.4	Implementasi Antar Muka	5
4.2	Pengujian Sistem.....	5
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	5
4.2.2	Hasil Pengujian.....	5
4.2.3	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	5
5.1	Kesimpulan	5

5.2 Saran.....	5
DAFTAR PUSTAKA	5